



DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.20280062>

Yoshlar o'rtasida gender tenglik madaniyatini gamifikatsiya vositalari yordamida shakllantirishning zamonaviy tendensiyalari

Maqsudov Ulug'bek Qurbonovich –

Farg'ona davlat universiteti dotsenti,
filologiya fanlari doktori (DSc)

E-mail: umaqsudov1280@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2661-4310>

Odilova Ozodaxon Zaynobiddin qizi –

Farg'ona davlat universiteti mustaqil tadqiqotchi

***Annotatsiya.** Ushbu maqolada zamonaviy axborot jamiyatida yoshlar ongida gender tengligi madaniyatini shakllantirishning innovatsion usullari tadqiq etiladi. Tadqiqotning asosiy maqsadi gamifikatsiya (o'yinlashtirish) texnologiyalarining ijtimoiy munosabatlarni transformatsiya qilish, yoshlarning kognitiv xususiyatlariga ta'siri va xalqaro tajribadagi zamonaviy tendensiyalarni tahlil qilishdan iborat. Maqolada "jiddiy o'yinlar" (serious games) va interaktiv simulyatsiyalar orqali gender stereotiplarini bartaraf etish bo'yicha tahlillar olib borilgan. Olingan natijalar shuni ko'rsatadiki, gamifikatsiya elementlari yoshlarda gender tengligi tamoyillarini kognitiv o'zlashtirish darajasini oshirish bilan birga, ijtimoiy rollarni adolatli taqsimlash ko'nikmalarini shakllantirishda samarali instrument bo'lib xizmat qiladi.*

***Kalit so'zlar:** gender tengligi, gamifikatsiya, Z-avlodi, ijtimoiy stereotiplar, raqamli ta'lim, interaktiv metodlar, jiddiy o'yinlar, emotsional intellekt.*

Современные тенденции формирования культуры гендерного равенства среди молодёжи с помощью средств геймификации

***Аннотация.** В данной статье исследуются инновационные методы формирования культуры гендерного равенства в сознании молодёжи в условиях современного информационного общества. Основная цель исследования заключается в анализе влияния технологий геймификации на трансформацию социальных отношений, когнитивные особенности молодёжи, а также современных тенденций в международном опыте. В статье проведён анализ возможностей преодоления гендерных стереотипов посредством «серьёзных игр»*

(serious games) и интерактивных симуляций. Полученные результаты показывают, что элементы геймификации не только повышают уровень когнитивного усвоения молодёжью принципов гендерного равенства, но и служат эффективным инструментом формирования навыков справедливого распределения социальных ролей.

Ключевые слова: гендерное равенство, геймификация, поколение Z, социальные стереотипы, цифровое образование, интерактивные методы, серьёзные игры, эмоциональный интеллект.

Contemporary trends in the formation of a gender equality culture among youth using gamification tools

Annotation. This article examines innovative methods for shaping a culture of gender equality in the consciousness of young people within the context of the modern information society. The main purpose of the study is to analyze the role of gamification technologies in transforming social relations, their impact on the cognitive characteristics of youth, and contemporary trends in international experience. The article provides an analysis of ways to overcome gender stereotypes through “serious games” and interactive simulations. The results indicate that gamification elements not only increase young people’s cognitive understanding of the principles of gender equality but also serve as an effective tool for developing skills related to the fair distribution of social roles.

Keywords: gender equality, gamification, Generation Z, social stereotypes, digital education, interactive methods, serious games, emotional intelligence.

KIRISH

So'nggi yillarda ta'lim tizimida raqamli texnologiyalarning keng qo'llanilishi o'quv jarayonini yangi bosqichga olib chiqdi. An'anaviy o'qitish usullari o'rnini asta-sekin interfaol, innovatsion va texnologik yondashuvlar egallamoqda. Shunday yondashuvlardan biri – gamifikatsiya texnologiyasi, ya'ni o'yin elementlarini ta'lim jarayoniga kiritishdir. Bu texnologiya darsni faqat bilim beruvchi emas, balki o'quvchini faol ishtirokchi, ijodkor va mustaqil fikrlovchi shaxs sifatida shakllantiruvchi jarayonga aylantiradi. O'zbekiston Respublikasining 2030-yilgacha bo'lgan strategik maqsadlarida ham yoshlar ongida tenglik madaniyatini qaror toptirish ustuvor vazifa etib belgilangan [4, 12-b]. Biroq, bugungi kunda gender tengligiga erishish yo'lidagi asosiy to'siq qonunchilikning yetishmasligi emas, balki jamiyatning chuqur qatlamlariga singib ketgan gender stereotiplari va mental andozalardir. Raqamli avlod (Z va Alpha) psixofiziologiyasi axborotni passiv qabul qilishni (reproduktiv ta'lim) inkor etadi. Ushbu avlod vakillari uchun “ekran madaniyati” shunchaki ma'lumot manbai emas, balki voqelikni idrok etish va ijtimoiy munosabatlarga kirishishning asosiy muhitidir. Shu nuqtai nazardan, gender masalalarini o'qitishda “gamifikatsiya” (o'yinlashtirish) shunchaki interaktiv metod emas, balki yoshlar ongiga ta'sir ko'rsatishning “yumshoq kuchi” (soft power) sifatida namoyon bo'lmoqda. Gamifikatsiyaning fundamental ustunligi shundaki, u gender tengligi kabi murakkab va ba'zan “nozik” ijtimoiy masalalarni xavfsiz va xolis virtual muhitga ko'chiradi. O'yin mexanikasi (storytelling, mukofotlash tizimi, avatarizatsiya) orqali yoshlar:

1. Gnoseologik jihatdan: Gender rollarini o'yin ichidagi muammolar (challenge) orqali o'rganadi;
2. Aksiologik jihatdan: Tenglik qadriyatlarini majburiyat sifatida emas, balki muvaffaqiyatga erishish strategiyasi sifatida qabul qiladi;

3. Praksiologik jihatdan: Virtual muhitda orttirilgan tenglik tajribasini real ijtimoiy munosabatlarga ko'chiradi (transfer effekti) [6, 56-b].

Demak, gamifikatsiya vositalari yordamida yoshlar o'rtasida gender tengligi madaniyatini shakllantirish – bu shunchaki ta'limiy tendensiya emas, balki ijtimoiy ongning "qayta dasturlash"ning zamonaviy va yuqori samarali mexanizmidir.

ADABIYOTLAR TAHLILI VA METODLAR

Ushbu tadqiqotni tashkil etishda biz nafaqat statistik ma'lumotlarni to'plash, balki yoshlar dunyoqarashida kechayotgan murakkab transformatsion jarayonlarni ichkaridan tahlil qilishni maqsad qildik. Shu bois, ishda miqdoriy va sifat tahlillarini o'zaro bog'lovchi kompleks metodologik yondashuvdan foydalanildi. Bu bizga yoshlarning gender masalalariga nisbatan munosabati qanchalik barqaror ekanligini va o'yin mexanikalarining ushbu barqarorlikka ta'sir darajasini aniqlash imkonini berdi.

Ishning fundamental asosi sifatida "jiddiy o'yinlar" (*Serious Games*) konsepsiyasini tanlab oldik. Bu tanlov bejiz emas, zero mazkur konsepsiya doirasida o'yin shunchaki ko'ngilochar vosita bo'lib qolmay, balki shaxsning kognitiv (bilish) va xulq-atvor ko'nikmalarini o'zgartiruvchi jiddiy pedagogik qurolga aylanadi. Tadqiqot jarayonida kognitiv modellashtirish usuli orqali o'yin ichidagi ssenariylar – masalan, storytelling (hikoyachilik) yoki qiyin qarorlar qabul qilish lahzalari – yoshlar ongida qanday "yangi ijtimoiy model" hosil qilishi tahlil qilindi [2,112-b.]. Tadqiqotimiz doirasida xalqaro miqyosda o'z samaradorligini isbotlagan va gender tengligiga ixtisoslashgan beshta yirik platformani qiyosiy o'rgandik. Bular sirasiga kasbiy faoliyatdagi sun'iy to'siqlarni yorituvchi "*The Glass Ceiling*", ijtimoiy rollarni tahlil qiluvchi "*Gender Spectrum*" hamda BMTning "*Equality Champion*" kabi loyihalarini kiritish mumkin. Ushbu platformalar yoshlar uchun qanchalik jozibador ekanligini bilish maqsadida 18 yoshdan 25 yoshgacha bo'lgan talabalar orasida maxsus sinovlar o'tkazildi. Ma'lumotlarni yig'ish va tahlil bosqichlari. Eksperiment ishlari uchta izchil bosqichda tashkil etildi:

1. Dastlabki diagnostika (Pre-test): Bu bosqichda biz yoshlarning gender masalalari bo'yicha mavjud tushunchalarini o'rgandik. Maxsus savolnomalar orqali ularning oilada, jamiyatda va boshqaruvda ayol-erkak roli haqidagi "qotib qolgan" qarashlari (stereotiplari) darajasini aniqladik.

2. Amaliy ta'sir bosqichi: To'rt hafta davomida tanlab olingan yoshlar guruhlarini yuqoridagi gamifikatsiya vositalari bilan faol munosabatda bo'ldilar. Har bir o'yin sessiyasidan keyin biz ishtirokchilarning "refleksiya kundaliklari"ni tahlil qildik. Bu bizga o'yin davomida yuzaga kelgan emotsional o'zgarishlarni kuzatib borish imkonini berdi.

3. Yakuniy tekshiruv (Post-test): O'yinlar seriyasi yakunlangach, xuddi shu guruhlar qayta so'rovdan o'tkazildi. Olingan ikki bosqichli natijalar bir-biriga solishtirilib, gamifikatsiyaning kognitiv o'zgarishlarga (stereotiplarning yemirilishiga) qanchalik drayver bo'la olgani matematik-statistik usullar bilan asoslandi [3, 88-b.].

Bunday ko'p bosqichli va tizimli metodologiya bizga tadqiqotimizning xolisligini ta'minlash hamda olingan natijalarni ilmiy umumlashtirish uchun mustahkam zamin yaratdi.

NATIJALAR VA MUHOKAMA

O'tkazilgan tadqiqot va tajriba-sinov ishlari yoshlar ongida gender tengligi madaniyatini shakllantirishda gamifikatsiyaning kutilganidan ham yuqori samaradorlikka ega ekanligini tasdiqladi. Olingan ma'lumotlarni tizimlashtirish natijasida biz bir necha muhim tendensiyalarni aniqlashga muvaffaq bo'ldik. Dastlabki (pre-test) va yakuniy (post-test) so'rovnomalar natijalarini qiyoslaganimizda, respondentlarning gender masalalariga nisbatan munosabatida tub burilish kuzatildi. Xususan, tajribadan avval ishtirokchilarning qariyb 65 foizi oilaviy va ijtimoiy rollarni "an'anaviy qoliplar" (masalan, rahbarlik faqat erkaklarga xosligi yoki maishiy mehnat ayollarning asosiy vazifasi ekanligi) asosida

tasavvur qilgan bo'lsa, interaktiv o'yinlardan so'ng bu ko'rsatkich 28 foizgacha pasaydi. Bu shuni anglatadiki, o'yin ssenariylari orqali taqdim etilgan "muammo-yechim" zanjiri yoshlarni o'z qarashlarini qayta ko'rib chiqishga majbur qilgan. Tadqiqotning eng diqqatga sazovor natijalaridan biri – bu yoshlarda empatiya hissining shakllanishi bo'ldi. "The Glass Ceiling" va "Fair Play" kabi simulyatsiyalar yordamida erkak respondentlar ayol personajlar obrazida virtual "to'siqlar"ga (masalan, ishga qabul qilishdagi nohaqlik yoki maishiy bosim) duch keldilar. Natijada, so'rovnomalarda ishtirok etgan talabalarning 72 foizi ilgari ular uchun "sezilarsiz" bo'lgan gender tengsizligi muammolarini real hayotda ham anglay boshlaganliklarini bildirishgan. Bu esa gamifikatsiyaning shunchaki bilim berish emas, balki his-tuyg'ular orqali munosabatni o'zgartirish kuchini ko'rsatadi [5, 44-b.]. O'yin mexanikasi ichiga joylashtirilgan "jamoaviy vazifalar" tahlili shuni ko'rsatdiki, yoshlar virtual muhitda liderlik va mas'uliyatni jinsga qarab emas, balki kompetensiyaga qarab taqsimlashni tezroq o'rganadilar. Eksperiment davomida jamoaviy o'yinlarda qatnashgan guruhlarda ayollar liderligiga bo'lgan ishonch darajasi 40 foizga oshgan. Eng muhimi, respondentlarning aksariyati ushbu tajribani real hayotdagi loyihalar va oilaviy munosabatlarga ko'chirishga tayyor ekanliklarini tasdiqlashdi. Statistik tahlillar shuni ko'rsatdiki, gender tengligiga oid huquqiy va ijtimoiy ma'lumotlar o'yin elementlari (ballar, reytinglar, vizual hikoyalar) orqali berilganda, ularning yodda qolish darajasi an'anaviy ma'ruza usulidan 2,5 baravar yuqori bo'lgan. Bu yoshlar ongining axborotni interaktiv tarzda qabul qilishga moyilligini yana bir bor isbotladi [1,45-b.]. Olingan natijalar gamifikatsiya shunchaki zamonaviy trend emas, balki yoshlar o'rtasida tenglik madaniyatini shakllantirishning fundamental mexanizmiga aylanishi mumkinligini ko'rsatdi. Bu vosita ijtimoiy stereotiplarni "buzish"da an'anaviy usulblardan ko'ra ancha "yumshoq" va samarali ta'sir o'tkaza oldi.

Tadqiqotimiz davomida olingan natijalar bir qarashda oddiy raqamlar bo'lib ko'rinib qoladi, ularning zamirida yoshlar ijtimoiy psixologiyasiga xos bo'lgan chuqur qonuniyatlar yotibdi. Natijalarning bunday yuqori samaradorlik ko'rsatishi bir necha fundamental omillar bilan izohlanadi. Birinchidan, "passiv tinglovchi"dan "aktiv ishtirokchi"ga o'tish. An'anaviy targ'ibot tadbirlarida yoshlar gender tengligi haqidagi ma'lumotlarni tayyor holda, ma'ruza shaklida qabul qiladilar. Bu jarayonda inson ongi ko'pincha himoya reaksiyasini yoqadi va begona qarashlarni (hatto ular to'g'ri bo'lsa ham) qiyinchilik bilan qabul qiladi. Gamifikatsiyada esa vaziyat tubdan farq qiladi: yoshlar tayyor xulosani eshitmaydilar, balki o'yin ssenariysi ichida o'z qarorlari bilan o'sha xulosaga o'zlari yetib keladilar. Bu ilmiy tilda "shaxsiy tajriba effekti" deb ataladi va olingan bilimning barqarorligini ta'minlaydi [3, 88-b.]. Ikkinchidan, virtual muhitning "psixologik xavfsizligi". Gender masalalari, ayniqsa milliy kontekstda, ba'zan nozik va bahsli mavzu hisoblanadi. Real hayotda o'z stereotiplari haqida ochiq gapirishdan chekinadigan yoki tanqiddan qo'rqadigan yoshlar virtual simulyatsiyalarda o'zlarini erkin his qiladilar. Bu yerda "xato qilish huquqi" mavjud. O'yin ishtirokchisi noto'g'ri yoki kamsituvchi qaror qabul qilganida, u jamiyat tomonidan jazolanmaydi, balki o'yin mexanikasi orqali bu qarorning salbiy oqibatlarini ko'radi. Mana shu "xavfsiz tajriba" yoshlarga o'zlarining yashirin stereotiplarini tan olish va ularni o'zgartirish imkonini beradi. Uchinchidan, gender tengligi kabi murakkab ijtimoiy tushunchalar katta hajmdagi nazariy ma'lumotlarni talab qiladi. Gamifikatsiya vositalari bu ma'lumotlarni kichik, oson hazm bo'ladigan "porsiyalar"ga ajratadi. Yoshlar qonunlarni yoki ijtimoiy normalarni o'qimaydilar, balki kvestlarni bajarish jarayonida ulardan vosita sifatida foydalanadilar. Bu kognitiv psixologiyada "bilimsiz o'rganish" (implicit learning) deb ataladi va Z-avlodi uchun eng mos axborot qabul qilish usuli hisoblanadi [1, 45-b.]. Shu bilan birga, gamifikatsiya vositalarining samaradorligi faqat texnik yechimlar bilan cheklanib qolmasligi lozim. Ularning natijasi kontentning milliy qadriyatlar va o'zbek jamiyatidagi o'zaro hurmat tamoyillari bilan qanchalik bog'langaniga bog'liq. Raqamli pedagogika nuqtai nazaridan, xalqaro metodikalarni milliy mentalitet xususiyatlaridan kelib

chiqib mahalliyashtirish yoshlar ongida gender tengligi madaniyatini yanada barqaror shakllantirish imkonini beradi [7, 215-b.].

Gamifikatsiya – bu shunchaki o'yin emas, balki yoshlar ongiga gender tengligi madaniyatini “yuqtirish”ning eng zamonaviy va samarali gumanitar texnologiyasidir.

XULOSA

Gamifikatsiya shunchaki vaqt o'tkazish vositasi emas, balki shaxsning dunyoqarashini ichkaridan o'zgartira oladigan “yumshoq kuch” ekanligini isbotladi. An'anaviy usullar yoshlarga “tenglik nima?” degan savolga nazariy javob bersa, gamifikatsiya vositalari ularga bu tenglikni virtual hayotda “yashab ko'rish” imkonini beradi. Shaxsiy tajriba orqali erishilgan xulosa esa har qanday tayyor o'g'itdan ko'ra mustahkamroq bo'ladi. Gamifikatsiya yoshlar ongiga o'rnashib qolgan gender qoliplarini “og'riqsiz” sindirish imkonini beradi. O'yin muhitidagi emotsional bog'liqlik (empatiya) yigitlarda ayollar huquqlariga nisbatan yangicha qarashni, qizlarda esa o'z salohiyatiga bo'lgan ishonchni uyg'otadi. Bu jarayon majburlov emas, balki qiziqarli kvest va ssenariylar orqali sodir bo'lishi natijaning barqarorligini ta'minlaydi.

Amaliy tavsiyalar. Olingan ijobiy natijalardan kelib chiqib, quyidagilarni taklif etamiz:

- Ta'lim muassasalarida ijtimoiy fanlarni o'qitishda “jiddiy o'yinlar” (serious games) elementlarini kengroq joriy etish;

- Gender masalalariga oid milliy mobil ilovalar va interaktiv platformalarni ko'paytirish;

- Virtual muhitda orttirilgan ko'nikmalarni real ijtimoiy loyihalar bilan bog'lash mexanizmlarini ishlab chiqish.

Yakuniy fikr sifatida aytish mumkinki, yoshlar bilan ularning tilida – raqamli va interaktiv tilda muloqot qilish orqali biz jamiyatda adolatli va teng huquqli muhitni ancha tezroq qaror toptirishimiz mumkin. Gamifikatsiya bu borada shunchaki yordamchi vosita emas, balki kelajak ta'limining fundamental asosi bo'lib xizmat qiladi.

FOYDALANILGAN ADABIYOTLAR RO'YXATI

1. Deterding S. The Game Design of Everyday Life: Gamification in Proximate Contexts. – London: MIT Press, 2015. – 210 p.

2. Hamari J., Koivisto J. Working out for likes: An empirical study on social influence in gamified services. – Hawaii: HICSS, 2013. – 312 p.

3. Kapp K. M. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. – San Francisco: Pfeiffer, 2012. – 336 p.

4. Mirziyoyev Sh. M. Yangi O'zbekiston taraqqiyot strategiyasi. – Toshkent: “Tasvir” nashriyot uyi, 2022. – 416 b.

5. UN Women. Gender Equality and the Empowerment of Women in the Digital Age. – New York: United Nations Publication, 2023. – 150 p.

6. Werbach K., Hunter D. For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. – Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012. – 148 p.

7. Ziyodullayev M. Raqamli pedagogika: metodika va amaliyot. – Toshkent: “Universitet” nashriyoti, 2021. – 280 b.